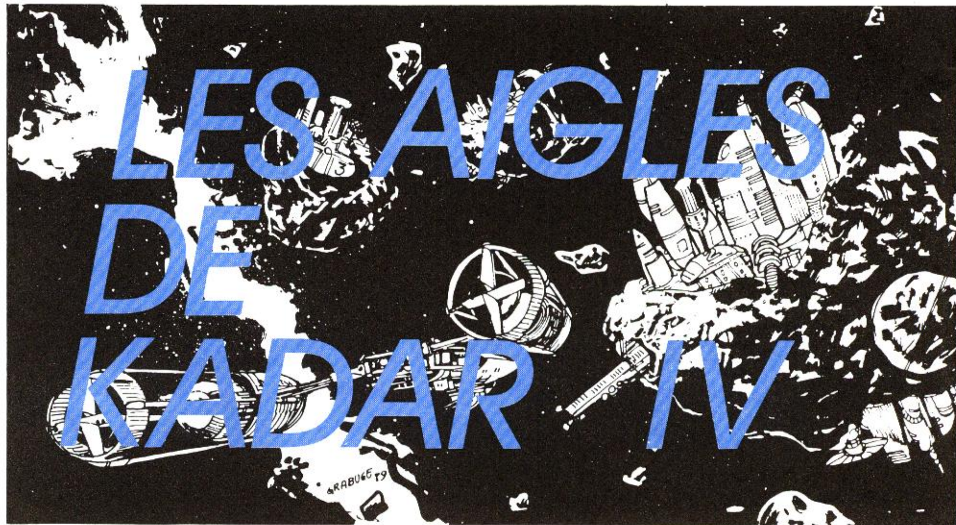
Voici une aide de jeu pour Star Wars : la description d'une base de pirates ainsi que leur mode de vie quelque part dans la galaxie...



LES AIGLES DE KADAR IV

HISTORIQUE

Avant la tragique apparition de l'Empire, les astéroides situés entre le système de Kadar IV et celui de Sherdul II étaient exploités par une compagnie minière, la *MineStell Co* (Minerais Stellaires).

La MineStell Co avait implanté sur le plus gros des astéroides un avant-poste d'exploitation des différents filons miniers du champ. Petit à petit, celui-ci devint une petite colonie et les astéroides, un centre d'exploitation minier très rentable.

Jack Batick, un pirate de piètre envergure, arraisonna un transporteur lourd en provenance des astéroides. Durant le pillage du navire, il tomba sur les coordonnés du champ d'exploitation de Kadar IV. En pirate avisé, il les conserva en vue d'une future attaque.

Lorsque l'Empire émergea, il engagea une lutte à mort contre les pirates stellaires. Jack Batick devenu le chef d'une petite flottille de navires pirates décida de se replier sur l'exploitation minière afin de se protéger de l'Empire. Il entra en contact avec la petite colonie qui l'accueillit lui et ses hommes (en effet, après la nationalisation de la MinesStell Co, la colonie s'était mise en auto-gestion ; la MineStell Co devint l'ImpMine Co).

Avec l'aide des mineurs, les pirates aménagèrent deux astéroides d'assez grande taille près du premier astéroide-de-colonie. A la suite d'une attaque d'un convoi de l'Empire, convoi de transporteurs lourds en route pour les chantiers de l'Etoile de Mort, les pirates s'emparèrent de matériels sophistiqués. Cet apport en matériel lourd permit la fantastique transformation des trois astéroides en base militaire. Depuis, la rapidité avec laquelle les pirates attaquent les convois de marchandises dans les systèmes de Kadar et Sherdul leur a valu leur surnom d'Aigles de Kadar IV.

Rapport de l'encyclopédie de la Piraterie dans la galaxie
Transmission n° 1A-B 259C

LES SYSTEMES DE KADAR IV ET SHERDUL II

Le Système de Kadar IV

Il est constitué de trois planètes géantes et un soleil rouge. Les planètes sont : Irvigia, Kadar et Setram.

Irvigia : une planète ressemblant à Bespin, une boule de gaz avec un noyau dur. De grandes couches de gaz rares font de cette planète une attraction du système.

Kadar : 3/4 végétal, 1/4 eau. Une jungle de type amazonienne. Elle fût colonisée il y a 550 ans par des Corelliens. Toutes les cités sont construites dans les gigantesques arbres qui forment la forêt. Plusieurs filons de minerais précieux constituent sa richesse.

Setram : c'est un monde glaciaire mais quelques gisements de gaz sont enfouis au sein de la planète. Elle n'a que peu d'intérêt touristique, la seule ville étant un pénitencier de l'Empire. Deux petites lunes gravitent autour d'elle : Ser et Sor.

Le système de Sherdul II

Constitué d'un double soleil (une naine rouge et une naine bleue), il n'a qu'une seule planète, Sherdul.

Sherdul : planète dont l'orbite décrit un 8 autour des deux soleils. A moitié eau, à moitié terre mais cette dernière partie comprend : 3/4 de désert et 1/4 de forêt ou steppe. Une civilisation sous-marine s'est développée après la colonisation par des exilés d'Aldebaran. Sherdul exporte des algues qui servent à la confection des médipacs et à la formation de drogues plus ou moins illégales...



LA VIE A L'INTERIEUR DE LA BASE

La base des pirates contient en son sein quelque 500 âmes. Dirigée d'une poigne de fer par Jack Batick, la population des Aigles comprend différentes professions : pirates, mais aussi anciens mineurs et techniciens de l'exploitation minière, gardes, pilotes et depuis peu quelques hors-la-loi qui au cours d'un pillage ont convaincu les pirates de les emmener afin d'échapper à l'Empire.

Les astéroides sont divisés en trois secteurs : Spatioport, Habitation et la partie utilitaire comprenant les secteurs du chef, celui du butin et les appartements des pilotes. Le spatioport est divisé en ateliers, tour de contrôle, hangar aux navires et secteur d'information. Les quartiers d'habitation comprennent les appartements du personnel minier, des gardes et des techniciens, les cellules des prisonniers et enfin un secteur de récréation qui est composé de casinos, holo-thèques, galeries marchandes, etc. Le dernier quartier renferme l'administration avec les appartements du chef et de ses lieutenants, le secteur de rassemblement (grandes salles destinées aux regroupements en vue d'un pillage avec projection holographique, etc), le secteur des pilotes (avec les salles d'entrainements) et enfin les salles du butin (containers pour les denrées rares, galeries d'exposition pour les plus belles pièces et même un jardin, composé par Jack Batick lui-même).

Une chambre dans cette fantastique base se compose question mobilier seulement d'un lit à coussin d'air, d'un holo-emetteur, d'une mini salle de bain et d'un bureau avec étagères et coffret pour les objets de valeur. La salle d'entrainement des pilotes est assez impressionnante, des simulateurs 3-D à haute définition (grâcieusement fournis par l'Empire) permettant aux pilotes de s'entrainer à chaque instant afin de se préparer aux attaques futures.

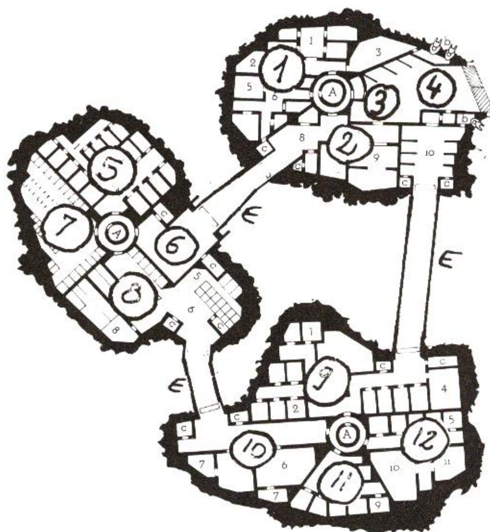
La base puise ses réserves d'énergie dans les astéroides avoisinants et dans ceux aménagés car ils contiennent outre des métaux et des gaz rares, de l'eau sous forme de glace, ce qui permet à la base de survivre sans aide extérieure.

La défense de celle-ci est assurée par des petits chasseurs spatiaux qui sont toujours près au décollage et par des batteries de laser lourds disposées autour et à l'extérieur de la base. Le repérage des navires ennemis ou des convois marchands se fait grâce à des avant-postes de reconnaissance installés en bordure du champ d'astéroides.

Le dernier convoi en provenance de MineStell Co (il y a maintenant quelques années de cela) prit la précaution d'effacer les coordonnées de l'exploitation minière dans l'ordinateur central de la compagnie, ce qui assure à la base une quasi-indétectabilité aux yeux des impériaux. C'est cette absence de coordonnées dans les fichiers concernant les systèmes de Kadar IV et Sherdul II qui donne aux pirates cette formidable opportunité de pouvoir se replier sur une base inaccessible pour toute personne extérieure au groupe des pirates. Maintes fois ceux-ci ont essuyé des échecs cuisant lors d'attaques manquées et ils ne doivent leur survie qu'à la non-existence officielle de la base. Le surnom des *Aigles de Kadar IV* fut très vite adopté par les pirates qui font tout pour justifier un tel sobriquet... souvent en mettant en péril l'attaque entière d'un convoi !

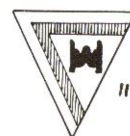
asteroides VUE GENERALE

1 : TOUR DE CONTROLE
2 : ATELIERS
3 : HANGAR A NAVIRES
4 : DEBARCADERE
5 : SECTION GARDES
6 : SECTION PERSONNEL
7 : CELLULES / PRISON
8 : BAR / REPOS
9 : QUARTIERS PILOTES
10 : SALLE DE RASSEMBLEMENT
11 : BUTIN / CARGO
12 : SECTION DES GRADES



Hierarchie
I apprenti
II pilote débutant


I


II


III


IV

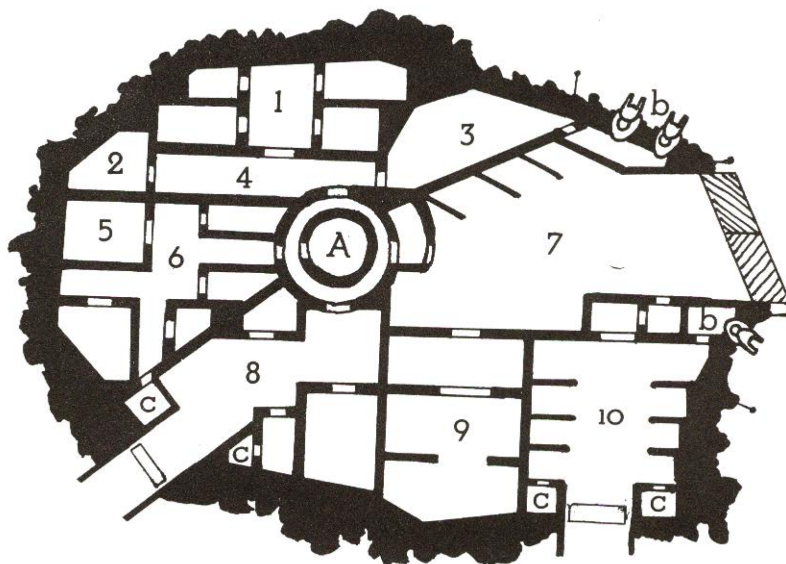
III : pilote confirmé
IV : chef d'escadrille





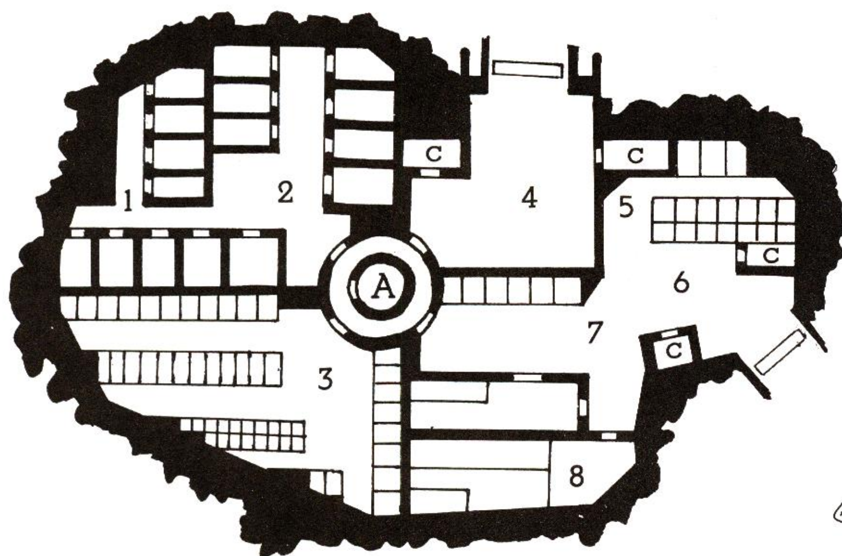
asteroide n°1

1 et adjacentes : Salle d'observation du secteur interstellaire avoisinant, récolte des renseignements glanés par les senseurs et reçus dans les salles adjacentes.
2 : Ordinateur régissant le système de survie des 3 astéroides, couplé à tous les synthétiseurs d'air de la base afin d'assurer le maintien d'une atmosphère respirable dans la base.
3 : Tour de contrôle pour l'aire de lancement, coordonne le départ des chasseurs pour les attaques de convois. Elle assure aussi la surveillance du champ d'astéroides.
4 : Salle d'information, chaque membre de la base peut demander des informations sur les prochains départs, la liste des inscrits pour les raids, etc.
5 : Atelier type de réparation du matériel d'exploitation minier, matériel léger des chasseurs ou de leurs pilotes.
6 : Secteur des ateliers, tout ce qui ne concerne pas les navires est réparé ici.
7 : Aire de lancement avec hangars pour les chasseurs assurant la défense de la base.
8 : Atelier de réparation des navires, transformation et amélioration des vaisseaux capturés pour de futures utilisations.

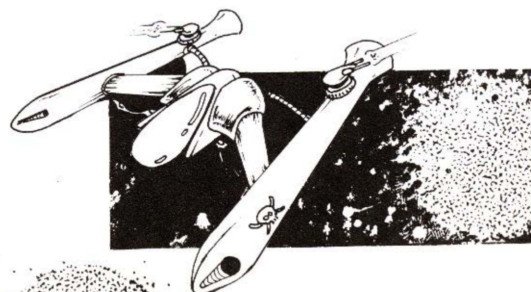


9 : Hangar contenant les différents navires capturés.
10 : Hangar contenant les navires pirates, réalimentation des moteurs, entretien des navires, etc.
A : Puits d'exploitation minier, salle des réserves d'énergie de la base, salle des systèmes de survie...
B : Batterie laser assurant la protection de l'aire de lancement.
C : Emetteurs des rayons tracteurs assurant la cohésion de l'ensemble.

asteroide n°2



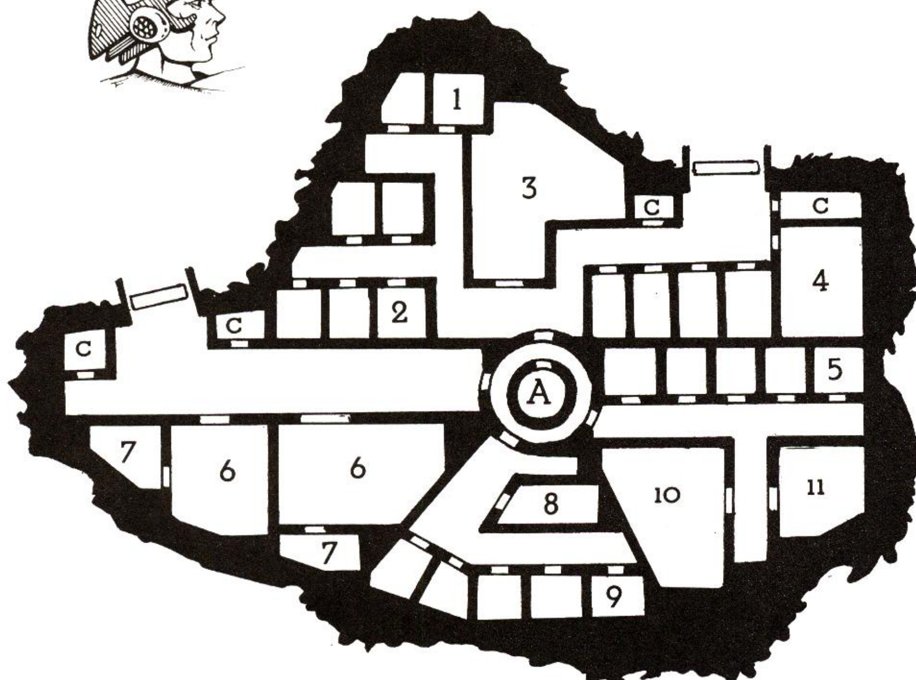
1 et avoisinantes : Quartiers d'habitation des gardes et d'une partie des pirates.
2 : Salle d'accueil et salle de rassemblement en cas d'alerte.
3 : Quartier de la prison avec cellules et chambres d'isolement.
4 : Infirmerie de la base.
5 : Quartier d'habitation du personnel minier
6 : Salle de repos avec bars
7 : Galeries marchandes
8 : Casinos
A : Puits énergétique
C : Emetteurs des rayons tracteurs





asteroide n°3



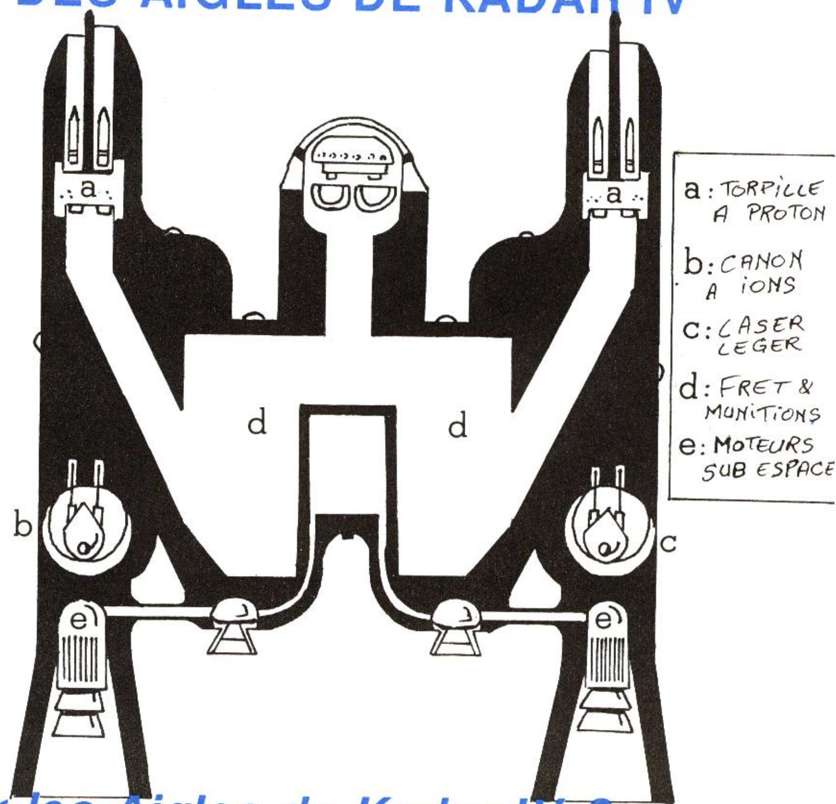


1 et avoisinantes : Quartier d'habitation des pilotes avec chambres individuelles ou double.
2 : Chambrée des pilotes assurant la protection de la base.
3 : Salle d'entrainement des pilotes.
4 : Salle d'entrainement des pirates.
5 : Chambres personnelles des lieutenants du chef de base.
6 : Salles de rassemblement avec holo-projecteurs / salle de cinéma 3-D.
7 : Salles de contrôle des holo-projecteurs.
8 : Jardin privé de Jack Batick.
9 : Salles du trésor (avec containers emplis de denrées rares et exotiques).
10 : Appartement privé de Jack Batick.
11 : Bureau de Jack Batick.
A : Puits énergétique.
C : Emetteurs de rayons tracteurs.

NAVETTE D'ASSAUT DES AIGLES DE KADAR IV

Longueur : 12m
Equipage : 4
Passagers : 2 (prisonniers)
Capacité de la soute : 150 tonnes métriques
Autonomie : 2 mois
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseurs de secours : oui
Vitesse sub-luminique : 3D
Maniabilité : 2D
Coque : 3D
Armes :
Canon à ion :
Ordinateur de visée : 3D+2
Dommages : 3D+2
Canons laser légers
Ordinateur de visée : 3D+2
Dommages : 4D
Torpilles à proton :
Ordinateur de visée : 2D+2
Dommages : 4D
Ecrans : oui
coefficient : 1D





Comment utiliser les Aigles de Kadar IV ?

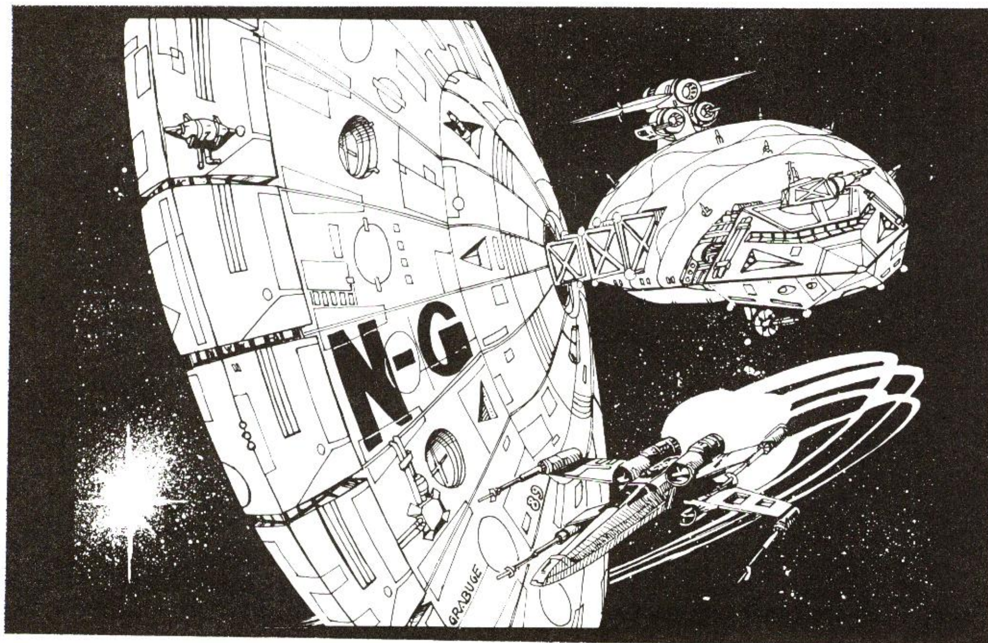
Rapport du co-pilote de l'Aile d'Argent de la Impgaz Co attaqué lors d'un voyage de transport en direction d'Aldebaran, provenance Kadar IV.

"Les pirates sortirent de derrière la seconde lune de Setram... Une véritable flottille de navires n'ayant aucune identification sur les flancs. Il y avait deux sortes de vaisseaux : un bon nombre de Z-95 Headhunter qui accompagnaient dix autres navires d'un type inconnu... Une chose est sûre, ils avaient trafiqué les vaisseaux car les Z-95 étaient capables de faire des sauts dans l'hyper-espace...

L'attaque elle-même se décomposa en deux temps. En premier lieu, les Z-95 attaquèrent et détruisirent les navires accompagnateurs du convoi...

Ce fût un carnage impitoyable, les carcasses de navires flottaient non loin de l'Aile d'Argent et de minutes en minutes, les spots lumineux indiquant la position de nos protecteurs disparaissaient de nos écrans.

Lorsque nous nous rendîmes compte que nous ne pouvions plus compter que sur nos propres moteurs pour nous tirer de ce mauvais pas, nous nous préparâmes à effectuer un saut dans l'hyper-espace... Dès qu'ils remarquèrent nos préparatifs, les vaisseaux de type inconnu ouvrirent le feu sur nous à coup de canons à ions, mettant ainsi nos navires dans l'impossibilité de bouger...



Après cette 2ème attaque, les pirates se rapprochèrent de nos navires et nous arraisonnèrent... Le contact fût froid, ils agissaient avec une efficacité diabolique, forçant les serrures des portes menant au fret. Le chargement du butin se fît dans l'espace, tous les containers furent déposés dans les vaisseaux des pirates. Puis ils partirent au travers de l'hyper-espace, nous laissant là, nos Navordinateurs encore sous le choc des tirs de leurs canons à ions...

Bilan de l'attaque : cinq vaisseaux accompagnateurs détruits corps et bien, une cargaison complète de gaz et métaux précieux disparue...

Communiqué n° MP-OIL 223.

Bernard Lebelle
Jean-Christophe Bellanger

UNE ATTAQUE DES AIGLES DE KADAR IV

Synopsis n° 1 : Les rebelles ont perdu un agent / droide / informateur / ou alors une cargaison de matériel vital à la Rébellion lors d'une attaque de pirates entre Kadar IV et Sherdul II. Ils doivent le / la retrouver à tout prix... Attaque frontale ou discussion possible... Mais l'Empire voudrait aussi mettre la main sur la cargaison.

Synopsis n° 2 : La Rébellion cherche désespérément des alliés dans sa lutte contre l'Empire. Elle découvre un rapport mentionnant l'efficacité redoutable des Aigles de Kadar IV. Il faut envoyer une équipe diplomatique pour négocier la fusion des deux groupes.

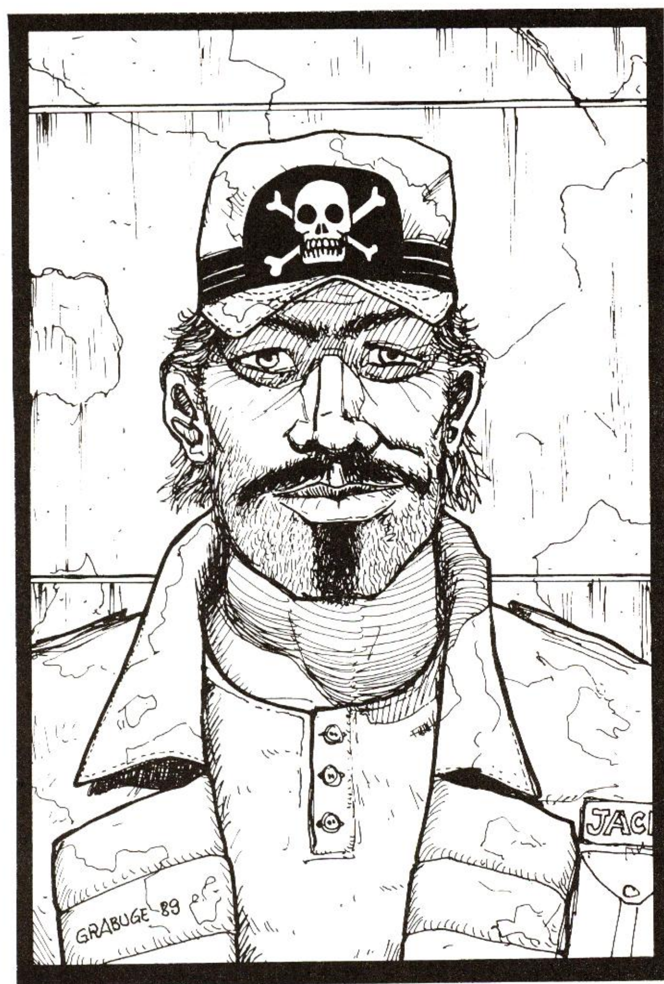
Synopsis n°3 : Les PJ sont attaqués par les pirates en revenant d'une mission très importante : ils ramenaient du matériel vital pour l'installation d'une nouvelle base de la Rébellion... Ils devront retrouver les pirates et leur reprendre le chargement convoité...

Synopsis n° 4 : Les joueurs sont attaqués par les pirates et sont faits prisonniers, ils sont emmenés sur la base des astéroides. Ils doivent s'en échapper afin de pouvoir continuer leur lutte contre l'Empire mais sans se faire repérer et de plus ils doivent récupérer leur navires...

Synopsis n° 5 : La Rébellion décide de s'installer dans le champ d'astéroides situé entre Kadar IV et Sherdul II après la découverte d'un vieux rapport ayant trait à une ancienne exploitation minière oubliée depuis longtemps. Les joueurs font partie du groupe de reconnaissance, chargé de préparer le terrain pour l'installation rebelle.

Jack Batick : le chef des pirates





JACK BATICK

STAR WARS
Fiche de Personnage

Nom du Personnage
Nom du Joueur
Taille 1m85 Poids 76 kg
Sexe masculin Age 38 ans
Description physique cheveux blancs, peau tannée, yeux noirs

DEXTERITE	3D+2	PERCEPTION	3D+2
Armes Blanches	5D	Commandement	7D
Armes Lourdes	4D	Dissimulation–Discrétion	5D+2
Blaster	6D	Escroquerie	4D+1
Esquive	5D+1	Jeu	5D
Grenade	4D	Marchandage	4D+1
Parade Arme Blanche	5D+1	Recherche	5D+2
Parade Mains Nues	4D		
Pistolet à poudre		**VIGUEUR**	4D
SAVOIR	2D	Combat Mains Nues	3D+1
Bureaucratie	2D+1	Escalade–Saut	3D
Cultures	4D	Levage	2D+2
Illégalité	3D+1	Natation	2D+2
Langages	5D+2	Résistance	5D+2
Races Extra-Terrestres	3D		
Survie	4D	**TECHNIQUE**	2D+1
Systèmes Planétaires	5D+2	Démolition	3D+1
Technologie	3D+1	Médecine	4D
		Prog.–Rep. Droïd	3D+1
MECANIQUE	2D+1	Prog.–Rep. Ordinateur	3D+1
Astrogation	6D+1	Rep. Répulseurs	4D
Canons de Vaisseau	7D+1	Rep. Vaisseau	7D+1
Ecrans de Vaisseau	7D	Sécurité	4D
Equitation	3D+2		
Pilotage de Vaisseau	7D+2		
Répulseurs	4D+1		



Points de Force



Points du Côté Obscur



Niveau de Blessure



Points de Compétence

Equipement : fusil blaster, droid R2, navette de pirates, 150.000 crédits, combinaison spatiale.

Background : Jack Batick est un fils de pirate plutôt minable. Néanmoins il a réussi à se faire enrôler dans un équipage célèbre. Après maints efforts et maintes affaires louches, il prit le commandement du navire pirate. Sa tête est mise à prix par l'Empire.

Personnalité : Jack a un grand sens de l'humour et un coeur d'or (bien qu'il refuse de l'admettre). C'est un très bon leader. Il règne en maître sur la base des astéroides. Il sait se faire respecter et ne garde prisonnier que des impériaux.